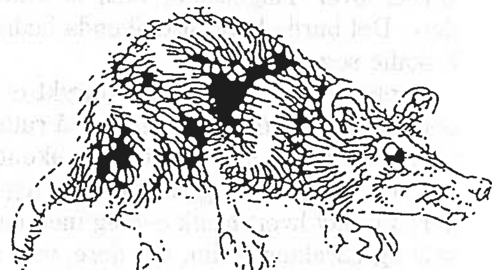
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*



Nr. 118, onsdag 9. februar 1994

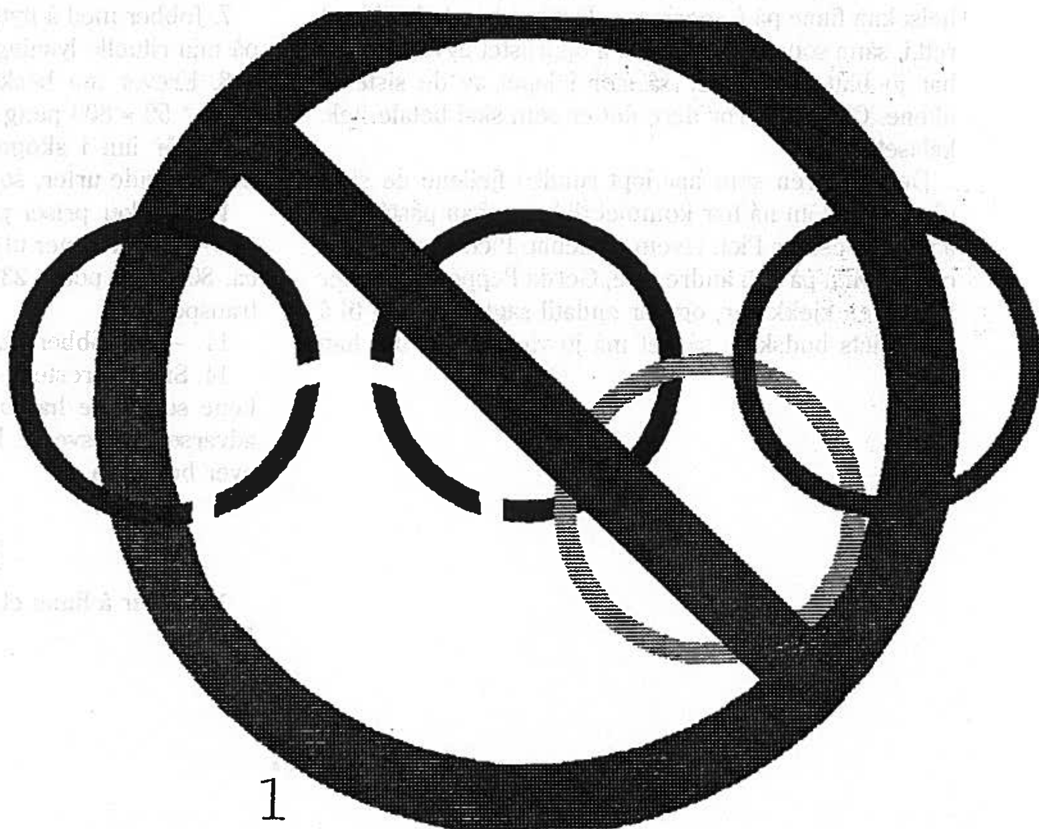
Redaksjonelt

Tross snestorm, is, OL, kulde, trafikk, allehånde mulige og umulige møter, nok en bowlingkamp, Oslo Sporveiers mystiske forestillinger om dekkvalg (som for eksempel at "Slicks" er det beste på is) og den mest gjenstridige laserskriver vi noensinne har hatt den "glede" å sloss med, Phobos skal ut!

Det må riktignok innrømmes at denne gangen så det svart ut, men den fanatiske Phobos gir seg fremdeles ikke!

Nå er det bare to dager igjen til OL-con, og denne redaksjonen lar i den anledning med glede en siste anledning til å nevne det som samtidig foregår nord for Oslo, gå seg forbi.

Fra fredag blir det altså bare spilling, spilling, og spilling to hele uker til ende! Og, trass hardnakkede rykter om at det skal ha forekommet en enda lengre spillkongress i USA, noe som selvfølgelig bare er tøv, det er fremdeles ingen som har kunnet komme opp med noe som kan motsi at OL-con er Tidenes Lengste Spillkongress.



Fantasy PBP

Herman Ellingsen

Så har vi kommet til del 3 av Fantasy PBP. I den anledning har jeg igjen tatt med reglene til spillet. Ellers ser det ut til å være like før religionskrigene skyller over Tingelstadt, men la ikke det skremme dere. Det burde bare føre til enda bedre muligheter til å skaffe seg makt.

Opptil flere deltagere har uttrykt et ønske om å få oppgitt hvor mye penger de har å rutte med, og dere vil heretter finne oversikt over økonomien sammen med resultatene. Til gjengjeld ville jeg sette pris på at dere merket hvert trekk tydelig med navn både på deg selv og karakteren din. Og dere: vær så snill — skriv tydelig!

Levering av trekk til neste omgang: Jeg kommer til å ta i mot nye trekk til og med onsdag 16. februar, for å sikre at jeg får tilstrekkelig tid til å skrive resultatene.

Sladderen

Denne Ljå Prinsen går rund og krever 50 peng for at forretninger ikke skal brenne ned. Det må jo være han som svei av byen! Ikke nok med det, han går rundt og skal gi blodofringer til en eller annen ond gud. Men tror du vaktene lar seg affisere av sånt? Neida- de løp sporenstreks av sted, og arresterte Pilgrim. Hvis jeg noensinne har sett en kar som var uskyldig, så var det ham!

Så har du denne anonyme presten som løper rundt og mener at alle skal gå i kirken på søndag. Hvorfor på søndag? Hvorfor kan jeg ikke gå i helt vanlige sko? Hva slags fottøy er egentlig disse søndags-greiene? Det er sikkert veldig ukomfortabelt, dere vet jo hvordan sånne prester er! Dessuten skulle han ha tak i noen pølser han kalte «Dynamitt», som selv ikke pølsemakeren hadde hørt om!

Denne Humber påstår jo at nabolandene når som helst kan finne på å angripe. — Det har han helt sikkert rett i, sånn som de har drevet å opprustet byvakta. Den har jo blitt tre ganger så stor i løpet av de siste få ukene. Og hvem tror dere det er som skal betale hele kalaset?

Denne karen som har løpt rundt i fjellene de siste ukene, og som nå har kommet til byen, han påstår seg å være prest for Pict. Hvem er denne Pict? Hva vil han oss? — Men på den andre side, Gerda Peppermø mener han er en kjekk kar, og har endatil sagt seg villig til å spre Picts budskap, så det må jo være noe i det han sier.

Resultatene

Ljå Prinsen

1. Jobber som snekker, men prøver å få 220 peng dagen pga. etterspørselen på snekkere. 73% — Ja, du gjør en god jobb som snekker, men 34% — Nei, du lykkes ikke i å få lønnspålegg.

1a. Tar med min skumle venn og krever beskyttelsespenger — 50 peng i uka i alle forretningene. 69% — Ja, du får beskyttelsespenger, i alt kr. 1t20 * 50 = 850 peng.

2. Slår opp stort oppslag: «Ljå Prinsen tar alle oppdrag, fra jordmor til demondreper, men betalingen varierer fra natura til kontant.» 98% — Ja, du henger opp en plakat, men 7% — ingen begriper hva du mener.

3. Skaffer meg info/litteratur om onde hedenske guder. 13% — Nei.

4. Holder en liten privat blodofring (kjøper et billig dyr) og priser disse himmelske demoner utenfor byen. 73% — Ja, du klarer å kjøpe et billig dyr, 23% — Nei, du klarer ikke å ofre dyret til demonene. Prise hvilke demoner?

5. Sjekker opp om det finnes noen mer eller mindre lugubre horehus, spillesteder, sjenkesteder eller røykbutikker og eventuell lønnsomhet. 9% — Nei, ingen horehus, 37% — Ingen spillesteder, 97% — ja, du fant et sjenkested: «Krigsguden», 23% — Nei, ingen røykbutikker. Du tror ikke «krigsguden» er særlig lønnsomt, siden du ikke har funnet noen flere tilsvarende etablissementer.

6. Drar til politisjefen, og spør ham om alle lovene i Tingelstadt, og eventuelle straffer. 42% — Ja, du finner politisjefen. 3% — Nei, han gidder ikke å forklare deg alle lovene. Kjøp heller en lovsamling i bokhandelen.

7. Jobber med å flytte store steiner i riktig formasjon på min rituelle lysning i skogen. 23% — Ja.

8. Krever inn beskyttelsespenger/truer. 63% — Ja. 1d20 * 50 = 800 peng.

9. Går inn i skogen og prøver å finne giftige og helbredende urter, sopper og lignende. 25% — Nei.

10. Sjekker priser på dyr og transport i Tingelstadt. 65% — Ja, du finner ut at f.eks. et slakteklart lam koster ca. 800-1500 peng. 23% — Nei, du finner ikke stort av transport.

11. – 13. Jobber ekstra som snekker. 97% — Ja.

14. Smører restene av offerdyret ut over en av butikkene som ikke har betalt beskyttelsespenger som en advarsel. Dessverre har du ingen rester å smøre ut over butikken.

Peng:2100

Fremen

1. Prøver å finne et bra sted å jakte i skogen. 65% — Nei.

2. Jakter i skogen. 43% — Nei.
3. Selger fangsten. Hvilken fangst?
4. Jakter i skogen. 43% — Nei.
5. Selger fangsten. Hvilken fangst?
6. Går på bar, drikker, prøver å skaffe meg venner. 76% — Du blir full. 32% — Nei, du får ingen venner.
7. Går i kirken, gir 70 peng i kollekt. 85% — Ja, du kommer deg i kirken.
8. Jakter i skogen. 43% — Ja.
9. Selger fangsten. 69% — Nei.
10. Jakter i skogen. 43% — Ja.
11. Selger fangsten. 68% — Ja. Du tjener d10*100 = 400 peng.
12. Jakter i skogen. 43% — Ja.
13. Selger fangsten. 69% — Nei.
14. Prøver å få en strøjobb. 62% — Ja, du får jobb som snekkerhåndtlanger.

Peng: 3300

(Anonym)

1. Undersøker byen for å finne ut om det er mange andre som har ankommet i det siste. 99,99% — Ja, det er en del andre som har kommet i det siste.
2. Finner et sted hvor det vanligvis er mye folk og forkynner at den brannen som nylig herjet byen er djevelens verk og iscenesatt av djevelens sendebud som er i byen. Fortsetter å forkynne at dette bare er starten hvis ikke alle holder seg ved min side. 87% — Ja, du fant et sted med mye folk. 73% — Ja, folk tror gjerne at brannen er djevelens verk. 36% — Ja, folk tror at djevelens sendebud er i byen. 98% — Ja, folk tror at dette bare er starten. 12% — Men det er ingen som tror at du kan redde dem fra djevelen.
3. Kontakter presten i byen og prøver å bli venn med ham. 37% — Nei.
4. Fortsetter å forkynne at samlet skal vi drive ondskapen ut av byen. 37% — Ja.
5. Tar en tur til avisen og sier at brannen er djevelens verk og tilbyr meg å lage en reportasje om det. 98% — Ja.
6. Fortsetter å forkynne at for at denne byen skal renses så må alle gå i kirken på søndag. 14% — Nei.
7. Drar i kirken og mediterer og ber.
8. Prøver å skaffe dynamitt. 0,01% — Nei.
9. Fortsetter å forkynne at alle må gjøre sine ofringer til gud og at jeg er hans sendebud, så alle som vil ofre noe bes gi det til meg, så skal jeg sørge for å gi det videre til gud. 9% — Nei.
10. Ordner et bankinnskudd av pengene jeg fikk på dag 9, eventuelt annet lagrer jeg på et sikkert sted. Nei — se 9.
11. Fortsetter å forkynne at alle som måtte se noe mistenkelig bes rapportere til meg personlig slik at gud, gjennom meg, kan finne den djevelen som herjer byen. 67% — En gammel dame forteller deg at Ljå Prinsen krever inn penger fra forretninger, for at det ikke skal brenne der.
12. Sprenger kirken natt til dag 13. 1% — Nei.
13. Fortsetter å forkynne om at djevelen nå har sprengt kirken og at alle må hjelpe til å bygge den opp igjen, men at alle må komme til kirkeplassen på søndag og høre prestens forkynning til folket. 1% — Nei.
14. Er ved kirkeplassen og mediterer og ber. 87% — Ja.

Peng: 2800

Humber Humberson

1. Spre ondsinnede rykter om at nabolandene har til hensikt å angripe landet. 43% — Nei.
2. Spre flere ondsinnede rykter om at fremmede land skal angripe riket. 40% — Ja.
3. Prøve å skaffe meg jobb som byvakt. 63% — Nei.
4. Prøve å skaffe meg jobb som byvakt. 63% — Ja.
5. Legge igjen halvparten av pengene mine på rommet mitt, hvis jeg finner det forsvarlig. 75% — Ja.
6. Prøver å stige i rang blant byvaktene. 11% — Ja.
7. Stige i rang blant byvaktene. 11% — Nei.
8. Prøve å få lederstilling blant byvaktene. 3% — Nei.
9. Komme med i «de eldres råd.» Grunn: de trenger en militær leder i de eldres råd i tilfelle de ondsinnede ryktene om at landet skal angripes er sanne. 5% — Nei.
10. Som en del av byvakten flytter jeg inn i byvaktens brakker. 99,99% — Ja.
11. Få byvakten til å flytte inn i den forlatte borgen. 9% — Nei.
12. Hjelpe byvakten med å flytte inn i den forlatte borgen. 9% — Nei.
13. Kommandere/overtale byvakten til å ansette og trene flere til forsvar av byen. 88% — Ja.
14. Overtale byvakten til å låne meg en rustning. 39% — Ja.
15. Trene sverdkamp. 61% — Nei.

Peng: 2600

Yog Gurt

1. Søker audiens hos «de eldres råd» eller noen andre som har med sikkerheten å gjøre. (Bruker om nødvendig charm spell for å få audiens.) Informerer dem så om hullet i muren og om hvor lett det er å innta byen med det hullet i muren. Sier at jeg godt kan ta på meg ansvaret for å reparere muren, da jeg er i vakttjenesten for byen, og har lyst til å vise ansvar for fellesskapet. 97% — Ja.
2a. Jobber som vakt, prøver å reparere bymuren. 2% — Bymuren lot seg ikke reparere, det vil ta mye lengre tid.
2b. Snakker med de andre vaktene og andre bekjente jeg har fått i og rundt byen, spør om byen har noen fiender eller trusler mot seg. 63% — Ja.
3. Sjekker om det finnes bibliotek (17% — Nei.), museum (23% — Nei) eller skoler (41% — Ja.) i Tingelstadt.
4. Drar til min sjef i vakttjenesten og spør om forfremmelse til forsvarsverk-ansvarlig da jeg har en viss teft for å finne hull i muren ol. (Bruker charmspell). Henviser også til mitt arbeid med bymuren og sier at det helt klart trengs en slik stilling som jeg snakket om. 97% — Ja.

5. Undersøker lovene og reglene i Tingelstadt. 98% — Ja, det ligger en lovsamling på vaktrommet. 16% — Du rekker ikke gjennom hele. (Som vakt burde jeg kunne dem) (Sjekker spesielt lovene angående kvakksalveri.) 73% — Ja. Loven sier at kvakksalvere skal dømmes etter resultatene av deres legegjerning.

6. — 8. Tar en grundig sjekk av byens forsvarsverker. 73% — De er i en heller sjaber forfatning.

9. Drar rundt på vertshusene og prøver å sile ut (viktig) informasjon ut i fra landsbyfolkenes løse snakk og rykter. (Spesielt om kriminalitet, fiender, trusler, mystiske personer, mystiske steder, generelle forhold ol.) 65% — Nei.

10. — 12. Da jeg har hørt så mange rykter om disse nye mystiske personene i Tingelstadt, synes jeg at det var mystisk at bybrannen startet rett etter at «Pilgrimmen» kom til byen. Han fikk jo også mye ut av brannen, da han ble en anerkjent helbreder. Derfor mistenker jeg ham for brannen, og skygger ham rundt i byen for å se hva han gjør, prøver også å få med meg andre vakter for å se etter ham. Med en gang han gjør noe som ser litt mistenkelig ut, arresterer jeg ham for bybrannen og påfølgende kvakksalveri og falsk helbreding. Ja.

13. Sjekker hvordan domstoler og rettssaker fungerer i Tingelstadt. (Er det rettssaker eller blir folk straffet på stedet?) 64% — Rettssaker.

14. Sprer rykter om at det er «Pilgrimmen» som tente på brannen gjennom anonyme brev til Politi og vakt-instanser og til sentrale landsbyboere. 3% — Nei.

Peng: 3800

Thomas Harris

Denne falt dessverre ut sist:

1. — 2. Drar østover mot fjellene. 73% — Ja.

3. Slår leir i fjellene. 83% — Ja.

4. — 6. Leter etter huler. 12% — Nei.

7. — 10. Bryter leir og drar østover over fjellene. 79% — Ja.

11. Når jeg kommer til andre siden av fjellene slår jeg leir. 63% — Ja.

12. Leter etter mennesker (78% — Ja), byer (64% — Ja) eller gårder (16% — Nei) på den andre siden av fjellene.

13. Gjør meg til venns med eventuelle mennesker jeg møter. 67% — Nei.

14. Reiser tilbake over fjellene. 79% — Ja.

Denne ukes trekk:

1. Drar tilbake til byen. 27% — Ja.

2. Vandrer rundt og gjør meg kjent med byen. 79% — Ja.

3. Introduserer meg til menneskene i byen som en prest av Pict — Gleden, livets, magiens og kjærlighetens gud. 17% — Nei.

4. Setter meg på bønneplassen og forkynner Picts religion. Bruker mange lysende formuleringer og forklarer hvordan de som er tilhengere kan vente seg evig frelse og kjærlighet i hellige Ellysium. De som ikke følger Picts veier er selvsagt utelukket fra Ellysium, men det er aldri for sent. 29% — Nei.

5. Forklarer at Pict er en meget populær gud vest for fjellene. Bruker min magi til å demonstrere Picts storhet og glede. 47% — Nei.

6. – 8. Oppfordrer mennesker til å skrive seg opp i byens kommende kirke i Picts navn. 17% * 3 — Nei.

9. Setter meg på bønneplassen og forkynner Picts religion. Bruker mange lysende formuleringer og forklarer hvordan de som er tilhengere kan vente seg evig frelse og kjærlighet i hellige Ellysium. De som ikke følger Picts veier er selvsagt utelukket fra Ellysium, men det er aldri for sent. 29% — Nei.

10. Oppfordrer mennesker til å skrive seg opp i byens kommende kirke i Picts navn. 17% — Nei.

11. Forklarer at Pict er en meget populær gud vest for fjellene. Bruker min magi til å demonstrere Picts storhet og glede. 47% — Ja.

12. Oppfordrer mennesker til å skrive seg opp i byens kommende kirke i Picts navn. 47% — Nei.

13. Setter meg på bønneplassen og forkynner Picts religion. Bruker mange lysende formuleringer og forklarer hvordan de som er tilhengere kan vente seg evig frelse og kjærlighet i hellige Ellysium. De som ikke følger Picts veier er selvsagt utelukket fra Ellysium, men det er aldri for sent. 49% — Ja.

14. Prøver å skaffe meg noen venner eller interesserte som kunne være villige til å bruke noen timer om dagen til å fremme Pict-kirkens storhet. 9% — Ja. d4 — tre personer.

Peng: 2800

Plassering

1.	Thomas Harris	
2.	Yog Gurt	(Trygve Øysjøfoss)
3.	Humber Humberson	(Anonym)
4.	(Anonym)	
5.	Ljå Prinsen	(Torstein Gran)
6.	Fremen	(Stig)
7.	Pilgrim	

Reglene er enkle

Spillet foregår i den lille byen Tingelstadt, som hører til i en eller annen ukjent Fantasy-verden.

Din spillperson har nettopp kommet til byen, og han kjenner ikke noen der fra før.

Fantasy PBP opererer ikke med klasser. Du kan selv velge om du vil oppføre deg som en tyv, en kriger, eller en magiker – eller som en handelsmann, en pilegrim, eller hva du nå foretrekker å gi deg ut for å være. Spillsystemet er også uavhengig av rase, så det er fritt frem til å finne på noe selv.

Trekk

Hvert trekk varer i 14 dager, selv om det fra tid til annen kan vare lengre mellom hver gang Phobos kommer ut.

Aksjoner

For hvert trekk har du 28 aksjoner, to aksjoner pr. dag. Du må riktignok bruke en aksjon pr. dag på å skaffe mat, ordne overnatting, og andre mundane gjøremål som kunne vært løst med penger. Det koster deg 200 Peng pr. dag å slippe unna disse mundane gjøremål, så du kan starte det hele med 28 aksjoner – hvis du vil bruke hele formuen på det, da. For disse pengene får du et rom på et inn, og tre måltider mat.

Du kan muligens få deg en jobb, men det vil gjerne koste deg en aksjon pr dag å utføre jobben.

Du vil miste en aksjon hvis du blir angrepet, selv om du vinner kampen.

Utstyr

– Ordinært Adventurer-utstyr (Sekk, klær, 50 m tau, bedroll, niste ...)

– Ett våpen etter valg. (Ikke magisk.)

– Skjold. (Ikke magisk.)

– 2800 Peng. (Hvilket er akkurat nok til å betale for rom, mat, og et beskjedent alkoholforbruk på et lokalt inn i to uker. Interesserte vil merke seg at vekslеforholdet er ca. 1 norsk 1993-krone til en Peng.)

Magisk utstyr

Du kan velge en av de følgende:

– Et magisk sverd (som gir +1 i kamp)

– En spellbok (Med 3 spells: Angrip, Beskytt, og Sjarmer. Det koster en aksjon å bruke et spell. Det er ikke plass til flere spells i spellboken.)

– En magisk ring, som beskytter deg hvis du blir angrepet. (+2)

– Beinflygar-støvlar, som lar deg lettere slippe unna forfølgelse.

Eller du kan finne på noe selv, hvis du får det godkjent av koordinator.

Kampregler

Dersom det kommer til stridigheter, kaster koordinator en 10-siders terning for hver deltager i striden. Den som får høyest justert resultat, har vunnet striden. NB: Det er ikke dermed sagt at motstanderen er død.

Eksempel på kamp:

En spiller (Mac) erklærer at han vil slå ned en annen spiller (Gabriel) i et smug, og ta alle tingene fra motspilleren.

Mac skriver da:

«1 Aksjon: Slå ned Gabriel i et mørkt smug, og ta fra ham alle tingene han har.»

Da slår først koordinator en gang for å se om Gabriel er så dum at han går inn i et mørkt smug akkurat den dagen, slik at Mac kan få en fair sjanse til å slå ham ned.

La oss si at denne sjansen er 70 %, og at koordinator slår 56, slik at det blir en kamp av det.

Da er tiden moden for selve kamp-kastet.

I dette tilfellet slår begge 5, men Mac har et +1-sverd, slik at han vinner. Da får Mac en sjanse til å ta alle de tingene som Gabriel bar på seg. Den sjansen kan kanskje være 35 %, når vi tar hensyn til muligheten for at Gabriel klarer å rope på hjelp, at han kommer seg unna, eller at noen tilfeldigvis kommer forbi.

Og da er Mac igjen avhengig av at Gabriel ikke har lagt igjen alt utstyret på et inn, eller at noen andre rakk å robbe ham først. Hvis du ikke har sagt noe allerede, så antar jeg at du har alt utstyret med deg.

Hvordan leverer du trekk?

Du skriver trekkene på et ark papir, og leverer dem til Koordinator (Herman Ellingsen) i god tid før Phobos kommer ut. Siden Phobos kommer ut hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt i desember, da bladet bare kommer ut den 2. onsdagen), så er det en god ide å levere trekk den 1. og 3. onsdagen i hver måned.

Siden Fantasy PBP spilles med åpne trekk, slik at alle får vite hva du har gjort, så er det ikke nødvendig å lage koder for trekkene. Det er tilstrekkelig å skrive ned hva du ønsker å gjøre de neste 14 dagene, så tar koordinator seg av resten. Han lover også å tolke det i beste mening hvis du har gjort en feil.

Målet i spillet er makt.

Det gjelder å skaffe seg så mye makt som mulig. Hvis du klarer å sikre deg verdensherredømme, så vil du også ha vunnet. Eventuelt vil den som har mest makt i det spillet slutter, bli erklært vinner.

I hvert Phobos vil du kunne se hvilken plassering din spiller har i systemet, og hvor godt du har gjort det siden sist.

TRUST THE COMPUTER
-- THE COMPUTER IS YOUR FRIEND

Denne spalten om dataspill begynner med en gammel kjenning, Microproses store klassiker CIVILIZATION. Siden det er dette spillet spaltisten selv kjenner best, etter frenetisk sipling de siste to årene, er det et naturlig utgangspunkt. Dessuten er det nok fortsatt en av de beste strategiste simlueringsspilldesigene som noen gang er laget.

CIVILIZATION (Heretter forkortet som CIV) er til en viss grad beslektet med det kjente Avalon Hill-brettspillet av samme navn, som jo for tiden heller blir spilt i den Avanserte utgaven. Også i dataspillet starter man med hver sin lille stamme, som så skal bygge seg opp til en mektig sivilisasjon. Og som i brettspill-CIVILIZATION (heretter b-CIV) er det om å gjøre å holde på sitt territorium, samtidig som man bygger byer og gjør kulturelle fremskritt.

Likevel er forskjellene vel så merkbare: Når det gjelder selve spillmekanikken har CIV langt mer til felles med spillene i EMPIRE-familien, som begynte som et -- i datasammenheng eldgammelt -- stormaskinspill, og var et av de mest populære krigsspill til hjemmedatamaskin på slutten av 80-tallet. Faktisk er det vel grunn til å spørre seg om CIVs designer Sid Meier ikke bare rett og slett tok utgangspunkt i EMPIRE, og ønsket å lage en versjon "done righet" -- et tradisjonelt og ærverdig motiv for å skape noe helt nytt.

Alle likheter til tross. CIV er vanskelig å sammenligne med noe enkelt annet spill. Grafisk og spillteknisk er det veldig mye bedre enn EMPIRE; jeg for min del var i sin tid temmelig EMPIRE-frelst, og det har jeg ikke vært alene om i Ares-kretser. jfr. våre artikler i PHOBOS 50 & 100. Nå, idag, er det ytterst sjelden at jkeg prøver meg på noe EMPIRE-scenario i det hele tatt, faktisk har jeg knapt tatt i spillet på over ett år.

Nå får jeg nok ikke plass (og tid) til å ta for meg strategitips eller andre gode råd i dette nr. av PHOBOS. Heller ikke blir det noen innledning i hva spillet går ut fra. Jeg antar at de fleste lesere har en viss peiling. Men det er meningen at dette skal være en fast spalte -- vi kommer fryktelig tilbake i neste nummer. Avslutningsvis for denne gang: Kom gjerne med input -- vi er interessert i all slags stoff om dataspill. fra "hvordan vinne CIV med England på Emperor-level" til omtaler eller tips om helt andre spill.

– Johannes H. Berg

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong *Herman Ellingsen*



Del 23.

Sol og Kim står fremdeles og ser på et farvesprakende vannorgel, en ubeskrivelig, men vakker blanding av vann, lys og musikk, intetanende om klæledyrets grufulle skjebne.

*

– Hvor ble det av Kim, Sol og kjæledyret? spør Sten Hugo, forhåpningsfullt.

– Jeg har en anelse, mente HansO.

– Ja, kom igjen da, la oss dra! utbryter Sten Hugo.

– Men, det er jo bare en anelse, protesterer HansO. Jeg er ikke sikker.

*

Akkurat i det Kim skal til å legge armen prøvende rundt livet til Sol, kommer de andre springende.

– Hvor er kjæledyret, utbryter Sten Hugo andpustent.

– Jeg aner ikke, svarer Kim uskyldig. Er det ikke sammen med dere?

– HansO sa at det var sammen med dere, påstod Sten Hugo.

– Nei, protesterer HansO, det sa jeg ikke.

– Det var det du sa, påstår Sten Hugo, og snur seg irritert mot HansO.

– Jeg sa bare at jeg **trodde** det var sammen med Kim og Sol, påstår HansO, ikke at det **var** sammen med dem.

– Så blek du er, Sten Hugo, observerte Sol. Du burde ikke løpe sånn hvis du holder på å bli syk.

*

- Smile! Die kamera rollen!

Kjæledyret prøver febrilsk, men nytteløst, å kjempe seg løs fra lenkene, mens de lugubre filmmakerne prøver å feste så mye som mulig av seansen til film, og en vakker ung kvinne prøver å tilkjempe seg sin rettmessige plass som hovedrolleinnehaver i verket. Det hele blir ikke bedre av at lyset går.

– Idioten! Nun müssen Sie den elektrichen reparieren! Und dann müssen wir den gansen ding reshooten!

Herman Ellingsen

EX CATHEDRA

Nå står et av de mest spennende og omfattende opplegg vi noen sinne har vært med på å arrangere for døren: OL-Con begynner fredag -- og vi regner med kanskje så mange som 60 deltagere (den offisielle grensen), i & med at vi har fått over 40 forhåndspåmeldinger allerede. I den forbindelse er det også verdt å merke seg en del fakta om "Ares-onsdagene" under OL-Con: For det første får alle Ares-medlemmer adgang på onsdagene (16/2 og 23/2) på vanlige betingelser, I DEN GRAD DET ER PLASS. Dette gjelder selvsagt kun for de som er medlemmer av Ares, og ikke samtidig av OL-Con. Folk som ikke har betalt medlemskontingenten den nevnte onsdagen må betale OL-Cons vanlige dagspris på 25 kroner.

For det andre må vi ta dette plass-forbeholdet, rett & slett fordi vi ikke vet om det kan tenkes å komme en rekke 'slengere' som vi ikke har regnet med på forhånd. I så fall kan det bli svært trangt. Vi har noen alternativ- og tilleggslokaler klare, og jobber med å skaffe mer i reserve. Men rent teoretisk kan det jo bli stående en temmelig diger kø 'ved døren'. Nå har vi selvsagt ikke forpliktet oss til å slippe inn mer enn 60 stykker i Felleshuset, og selv det vil bli temmelig trangt. Men hvor mange det faktisk er plass til, er mer en funksjon av hvordan det vil funke med de lyddempende veggene vi har lånt fra Arcon -- støy er et verre problem enn å få inn 60 personer til å sitte et eller annet sted.

Ved siden av i dette bladet vil man finne det foreløpige programmet for OL-Con. Det er nokså definitivt i den forstand at de tingene som står der vil bli arrangert, med mindre de skulle få for laber oppslutning. Ut over dette vil det selvsagt bli anledning til å spill omtrent hva som helst, bare man har spillet med seg og det er plass til det. Ikke minst på rollespill-sektoren blir det vel ikke så ofte aktuelt å la folk holde på med den samme kampanjen i to uker fortløpende. (For enkelte større brettspills vedkommende vil nok dette være mer attraktivt.)

Vi setter pris på om folk kan ordne innslag selv, og kommer tilbake ved selve OL-Cons start med ytterligere info om flere programinnslag, om OL-Con-buttons og -T-skjorter, etc. Da vil det selvsagt bli anledning til å melde seg på til turneringer, samt ordne med innkvartering for folk som har reist lange veier, osv. Overnattinger (soving) på Bjølsen samt i suppleringslokale innen gangavstand vil komme på kr. 25/natt. I begrenset utstrekning kan det også ordnes med privat innkvartering.

Det blir nok en del tilreisende, selv om de aller fleste som har meldt seg på til nå, er fra Oslo-området. Uansett håper vi at OL-Con blir en vellykket og minneverdig opplevelse for alle som er med. Det kan nok bli litt trangt i Felleshuset, men vi satser på at det også skal bli gøy! Arrangementskomiteen (som er identisk med Ares' styre) vedtok -- mot bl.a. min stemme -- at man kunne ha et video-program av en noe spesiell karakter: Løpende visning av STAR TREK: THE NEXT GENERATION på en liten skjerm innunder taket oppe, 'der vi ikke får brukt plassen likevel', som det ble hevdet fra de som var for.

Men HUSK, OL-Con er ikke minst en OL-fri sone, noe som vil bli håndfast håndhevet av arrangørene. Andre TVer/radioer/walkpersoner er STREENGT forbudt; selv Trekkiene kan risikere å få løyven sin inndratt om man finner ut at de tjuvtitter på 10 000 meter'n... Vi vurdere også å brenne sportssidene i samtlige aviser som folk måtte ha med seg. Flere slike ideologisk korrekte tiltak kommer vi tilbake til etterhvert.

Avslutningsvis vil jeg få oppfordre alle Ares-medlemmer til å gjøre sitt, slik at OL-Con blir et vellykket arrangement. Ta med spill; lær opp evt. nye interesserte; meld dere som spilledere. Og ikke minst: Vi praktiserer alkoholforbud, og det skal være stille etter kl. 2400.

JHB

OL-con

Tidenes lengste spillkongress!

11. - 25. februar 1994.

FORELØPIG PROGRAM

Dag	Dato	Apningsansvar	Apningstid	Program, kommentarer
1	F 11/2	KS + HE	1530	Den dagen: [Kims kampanje] Start: EUROPA, EMP.O.T.MIDDLE AGES (JHB), Milton Bradley Event
2	L 12/2	KS + HE	1100	Den dagen: Start: [WIF (KS)], WAR IN EUROPE (JHB)
3	S 13/2	HE	1100	Den dagen: NAF II (HE) Start:
4	M 14/2	HansO	1100	Den dagen: KORTSPILL-MARATON (MNB, HACKER, ILLUM., NUC. WAR Start:
5	T 15/2	HansO	1100	Den dagen: PARANOIA (Kvark 1300) Start:
6	O 16/2	Kvark	1100	Den dagen: [Kims kampanje] OL-TERRORIST (JHB/HE) Start:
7	T 17/2	HansO	1100	Den dagen: (ADVANCED) CIVILIZATION Start:
8	F 18/2	KS	1100	Den dagen: AD&D (KS) -- 1. bord start 1300 Start: Brettspill-maraton (JUNTA, AXIS, BLOOD R., TALISMAN)
9	L 19/2	HE + JHB	1100	Den dagen: VAMPIRE (HansO) Start: [WIF (KS)]
10	S 20/2	HE + JHB	1100	Den dagen: NAF II (HE) Start:
11	M 21/2	HansO	1100	Den dagen: Bankett Start:
12	T 22/2	HansO	1100	Den dagen: PARANOIA (Kvark 1300) Start:
13	O 23/2	ES	1100	Den dagen: [Kims kamp.] OL-TERRORIST (JHB/HE) Start:
14	T 24/2	HansO	1100	Den dagen: NAF II (HE) Start:
15	F 25/2	?	1100	Den dagen: Start: AVSLUTNING, rydd & vask

Forkortelser av styre-navnene:
Johannes H. Berg = JHB, Herman Ellingsen = HE, Sten Hugo Hiller = SHH, Erik Kvarvåg = Kvark), Hans Olai Martinsen = HansO, Espen Sortland = ES, Kim Strandebø = KS